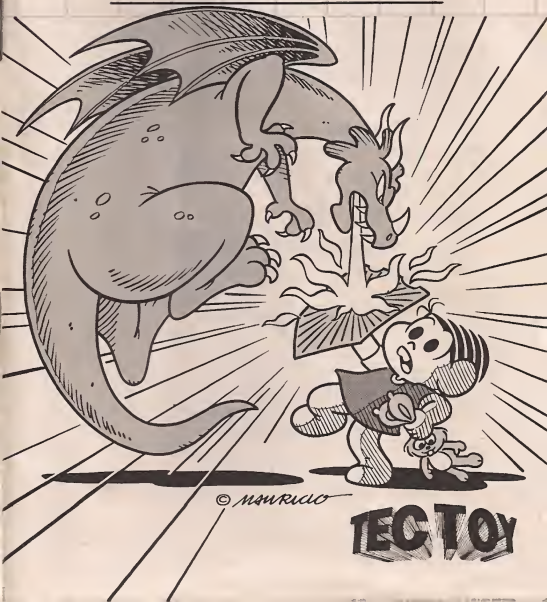


Mônica

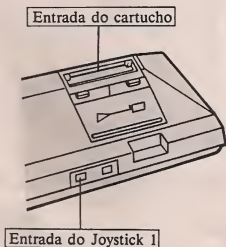
no Castelo do Dragão®



COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO no console (veja a figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o BOTÃO 1 ou o BOTÃO 2.

IMPORTANTE: Nunca coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



PRÓLOGO

Capitão Feio, o Mestre dos Bueiros, um dos mais terríveis vilões que as histórias em quadrinhos já conheceram. O seu sonho é conquistar o mundo, para deixá-lo sujo e poluído.

Para conseguir esse objetivo, reuniu um poderoso exército de monstros. O seu braço direito é o malvado dragão Cospe Fogo.

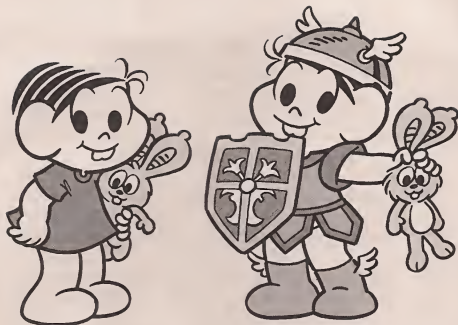
De surpresa, os monstros atacaram e dominaram todo mundo.

Somente uma única pessoa poderá derrotar o Capitão Feio e os seus aliados: nossa amiguinha Mônica.

Para vencer os malvados, Mônica contará com o seu coelhinho Sansão, e amigos que lhe darão repouso, venderão armas, e passarão preciosas informações.

Se fracassar, Mônica se transformará num monstro de sujeira.

Ela vai precisar demais da sua habilidade, garra e coragem, para libertar o mundo dos monstros, e fazer com que o Capitão Feio volte para os bueiros!
Boa aventura!



Mônica

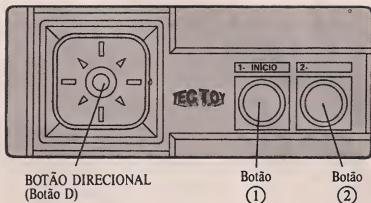
Mônica é uma garotinha muito simpática, bacana, meiga e charmosa!

O que mais gosta é de brincar com os seus amiguinhos: Cascão, Magali e Cebolinha (que infelizmente não participam desta aventura).

Ela tem um companheiro inseparável, o coelhinho de pelúcia Sansão.

Apesar da sua aparência frágil e delicada, possui uma força incrível.

Se você não tem medo de se transformar num monstro de sujeira, pegue o joystick e ajude a Mônica.



Botão Direcional

- A) Quando pressionamos para cima, a Mônica bate a porta e entra.
Mônica sobe a escada.
- B) Quando pressionamos para baixo, serve para lançar bombas, ou usar armas especiais.
A Mônica desce a escada.
- C) Quando se pressiona para a esquerda ou direita, a Mônica vai se mover para a direção escolhida.
Serve para comprar armas.

Botão 1.

Para atacar com o Sansão.
Para fazer compras.

Botão 2.

Para a Mônica saltar.
Para sair rapidamente de dentro da loja (ou casa).

Botão Pausa

Ao apertar o botão Pausa, você terá acesso ao Status, que mostrará a sua posição no jogo (pontos, ouro, armas, poção revitalizante, etc.).

Os Doze Rounds

Mônica vai enfrentar o terrível exército do Capitão em doze lugares diferentes. Cada lugar tem suas armadilhas, tesouros valiosos e adversários difíceis. Para ajudar a nossa amiguinha, você tem que estar preparado para tudo!



- 1) Reino do Capitão Feio
- 2) Vale dos monstros
- 3) Castelo do Conde
- 4) Cidade dos pântanos

- 5) Deserto de Fogo
- 6) Pirâmide do Duque
- 7) Ilha dos ratos
- 8) Vila dos cactos

- 9) Cidade flutuante
- 10) Castelo de gelo
- 11) Reino submarino do Rei Sapo
- 12) Labirinto sem fim





Início

Para começar o jogo, você deverá apertar o botão 1.
Na parte superior da tela, fica a cabeceira que mostra:

1. Pontos
2. Vida
3. Ouro
4. Tempo
5. Arma disponível

Prestando atenção na parte superior da tela, você conseguirá um melhor desempenho no jogo.

Pontos:

À medida que a nossa amiguinha for vencendo monstros, ultrapassando obstáculos e encontrando tesouros, a sua pontuação irá aumentar.

Os pontos são importantes, pois a Mônica irá ganhar uma nova vida (coração vermelho) quando atingir as seguintes contagens:

100.000, 200.000, 300.000 e 400.000

Vida:

Os corações são indicadores de vida, o jogo começa com cinco corações vermelhos. Quando for atingido por um inimigo, eles irão escurecer! Quando todos os corações ficarem negros (e a Mônica não tiver a poção revitalizante), significará que os monstros terão vencido e a nossa Mônica terá se transformado num monstro de sujeira!

Ouro:

Você vai precisar das moedas de ouro, para poder comprar armas, vitaminas, poção revitalizante...

O ouro será conseguido derrotando os monstros ou pode estar escondido nos lugares mais incríveis!

Tempo:

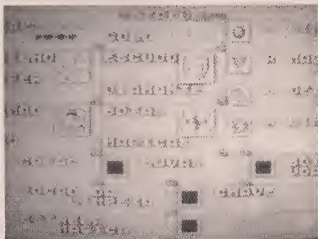
Para ultrapassar cada fase, você terá um determinado tempo, que será mostrado através de uma ampulheta.

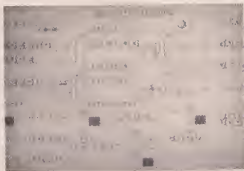
Quando toda areia da parte de cima descer, seu coração vermelho irá escurecer. Terá que se apressar, ou os monstros vencerão!

Arma disponível:

Durante a sua batalha contra os monstros, você poderá usar muitas armas. Você saberá qual está disponível, prestando atenção na parte superior da tela.

(Observação: O coelhinho será representado por uma espada.)





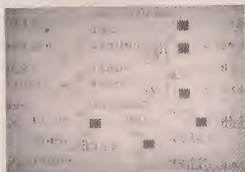
Status:

Apertando o botão pausa no console, você terá acesso a Status!

Nele, você terá toda posição no jogo.

Entre outras coisas, você saberá qual a força do coelhinho, o poder do escudo, da armadura, assim como quais armas e objetos que possui. Enquanto descansa um pouco, poderá pensar na tática que irá usar para enfrentar esses terríveis monstros.

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1) Vida | 9) Luva |
| 2) Coelhinho Sansão | 10) Bomba de limpeza |
| 3) Armadura de aço | 11) Redemoinho mágico |
| 4) Escudo de ferro | 12) Detergente |
| 5) Botas de pano | 13) Raio limpo |
| 6) Capacete | 14) Bota voadora |
| 7) Poção revitalizante | 15) Chave |
| 8) Carta à Lili Jacaré | 16) Carta à Bete |



Caça ao tesouro:

Cada vez que vencer um inimigo, a Mônica irá receber uma recompensa, que poderá ser moedas de ouro, ou tesouros que valem muitos pontos na contagem geral.



1) Ouro

Você vai precisar do ouro para poder comprar as armas e equipamentos para enfrentar o exército do Capitão.



2) Jarra de água - 500 pontos

Numa aventura tão difícil, a água se torna preciosa! É de muita valia encontrar a jarra!



3) Colar - 1.000 pontos

Uma peça que dá muita sorte para quem encontrar!



4) Balança - 1.000 pontos

Significa justiça!

Encontrá-la é o sinal que a paz será restabelecida e o mundo ficará livre da sujeira e poluição.



5) Espelho - 2.000 pontos

A nossa amiguinha Mônica é bastante vaidosa!

Encontrar o espelho, é bom para arrumar o visual!



6) Harpa dourada - 5.000 pontos

Apesar de toda batalha, é sempre bom escutar uma música para relaxar e descansar!



7) Coroa dourada - 10.000 pontos

É muito difícil de encontrá-la!

O Capitão Feio busca por ela, para ser coroado como Rei.

Não podemos deixar que isso aconteça!



8) Ampulheta

Encontrar a Ampulheta, significa que você vai ganhar tempo de bonificação.

Toda areia que estiver em baixo, passará para cima, evitando que seu coração escureça.



9) Coração pequeno

Durante o jogo você vai encontrar pequenos corações.

Com eles, nossa amiguinha não vai se transformar em monstro de sujeira.



10) Coração grande

É um tesouro muito especial.

Com ele, todos os corações que estiverem escuros, voltarão a ser vermelhos!



11) Luva

Preço: 20 moedas

Se você tiver a luva, a força da Mônica irá dobrar por algum tempo.



12) Capacete

Preço: 25 moedas

O capacete irá proteger a nossa amiguinha contra os monstros.

Infelizmente, ele não dura muito.

Irá desaparecer se for atingido várias vezes.



13) Botas voadoras

Preço: 30 moedas

Quando encontrar uma dessas botas em alguma loja, significa que está entrando numa parte difícil do jogo, e com ela você irá voar sobre os obstáculos.



14) Poção revitalizante

Preço: 100 moedas

No começo do jogo, a nossa amiguinha receberá uma poção revitalizante. Caso seja obrigada a usar, terá oportunidade de comprar outra.



15) Manto da invisibilidade

O manto da invisibilidade não pode ser comprado em lojas. É conseguido ao derrotar algum inimigo, com ele poderá passar pelos monstros sem ser vista.



16) Carta à Lili Jacaré

Lili é uma das muitas aliadas da Mônica! Detesta o terrível Capitão Feio! Sonha com o mundo limpo, de ar puro e sem os monstros.



17) Carta à Bete

Bete trabalha numa lanchonete, sempre servindo sucos e vitaminas. Pode confiar nela!



18) Flauta

É o objetivo mais importante de todo o jogo.
Com ela você encontrará o eremita!



19) Estrela mágica

É um presente do eremita.

Vai precisar muito dela, não desperdice a sua ajuda!



20) Emblema

O emblema é uma prova de valentia e coragem,
concedida pelo Rei Sapo.

Poucos recebem tal homenagem!



21) Sino

Quando o sino tocar, você saberá qual caminho que
deve seguir no labirinto do castelo.

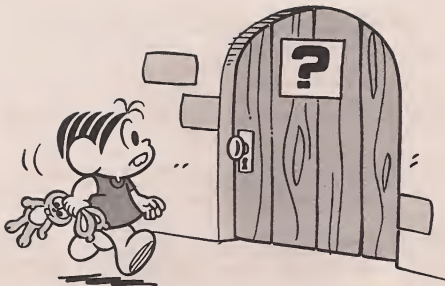


22) Pedra mágica

Ela é muito importante! Poderá ser de muita ajuda
para enfrentar o Dragão Cospe Fogo, que é o mais
perigoso aliado do Capitão Feio.

As incríveis portas:





Nessa aventura, encontraremos muito mais que moedas de ouro, tesouros escondidos e terríveis monstros.

Existem dezenas de portas, que a nossa amiga Mônica poderá entrar e explorar.

Algumas são lojas, aonde estão comerciantes que venderão armas incríveis.

Outras são casas de amigos, que darão repouso e valiosas informações.

Outras portas farão você se arrepender pela curiosidade, pois são esconderijos dos mais poderosos monstros!

A única alternativa será vencer!

Para deixar a aventura mais emocionante, existem as portas secretas, temos que procurá-las...

Existem quatro tipos de lojas:

1) Lojas das botas

Aqui a nossa amiguinha poderá comprar vários tipos de botas, que ajudarão a correr mais rápido, e a pular mais alto. São quatro tipos de botas:

	<i>preço</i>	
- Botas de pano	50 moedas	(rosa)
- Botas de couro	80 moedas	(amarela)
- Botas especiais	180 moedas	(azul escuro)
- Botas mágicas	350 moedas	(azul claro)
- Botas voadoras		(vermelho)

2) Loja das armaduras

As armaduras são muito importantes para a Mônica se defender dos ataques dos monstros.

Dependendo do tipo de armadura que ela usar, a cor do seu vestido irá mudar.

- Armadura simples	40 moedas	(rosa)
- Armadura especial	150 moedas	(verde)
- Armadura de aço	360 moedas	(azul escuro)
- Armadura diamante	540 moedas	(azul claro)
- Armadura bronze	100 moedas	(verde limão)

3) Loja dos escudos

Os escudos ajudarão a Mônica a se defender dos ataques diretos dos monstros!

Quanto mais ela avança, os seus adversários se tornarão mais fortes, por isso a nossa amiguinha vai precisar de escudos mais eficientes.

- Escudo simples	40 moedas	(rosa)
- Escudo de ferro	120 moedas	(verde)
- Escudo de aço	250 moedas	(azul claro)
- Escudo diamante	350 moedas	(azul escuro)

4) Loja mágica

Esta é uma loja onde se pode comprar armas mágicas, a um preço bem barato. Elas vão ajudar muito a enfrentar os monstros.



- Bomba de limpeza

Preço: 10 moedas

Ela é lançada na Terra, enfraquecendo qualquer inimigo que atinge.



- Detergente

Preço: 20 moedas

Lançado no ar, muito eficiente para limpar os monstros.



- Redemoinho mágico

Preço: 30 moedas

Uma arma muito eficaz, vai girando envolvendo e enfraquecendo os monstros.



- Raio limpo

Preço: 50 moedas

Uma das armas mais importantes, vai ajudar nossa heróina a se livrar de muitos problemas. Basta um raio, para os inimigos sumirem!

Moradias

Além das lojas, a Mônica vai encontrar outros tipos de lugares, aonde ela conseguirá ajuda e valiosas informações.

Fig. A



Lanchonete (Fig. A)

Ufa! Ainda bem que essa aventura não é só enfrentar monstros e perigos! Nada como uma paradinha para tomar um suco, ou vitamina!

Casa da vizinha (Fig. B)

Madame Zuleica, com sua bola de cristal, tem o poder de prever o futuro, preste bem atenção nas suas palavras, serão muito importantes!

Hotel (Fig. C)

Nada como uma parada no hotel, tomar um bom banho e se livrar da sujeira acumulada! Os hotéis estão disfarçados de hospital, pois o Capitão Feio não quer nenhum tipo de ajuda para a Mônica.

Fig. B



Fig. C



Fig. D



Poder do Coelho (Fig. D)

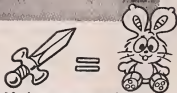
Para enfrentar inimigos tão poderosos, é preciso de algo mais!

O coelhinho possui o poder da espada.

Este poder será conseguido depois da Mônica vencer algum chefe de fase. Pelo Status você poderá acompanhar a força do Sansão.

Sansão fraco
Sansão forte

Sansão super
Sansão hiper



Os inimigos

Durante muito tempo o mestre da sujeira Capitão Feio, recrutou terríveis monstros para conquistar o mundo. Podemos dividir os monstros em dois grupos, os soldados e os chefes.

- No grupo dos soldados estão:

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| 1) COBRA - 200 pontos | 11) GLUB - 200 pontos |
| 2) SERPENTE - 2.000 pontos | 12) ESCORPIO - 500 pontos |
| 3) URUTU - 200 pontos | 13) ALEE RATO - 500 pontos |
| 4) CHAPÉU DE SAPO - 200 pontos | 4) MASTER RATO - 800 pontos |
| 5) DUENDE ZIM - 200 pontos | 15) HOMEM LAMA - 500 pontos |
| 6) DUENDE ZOM - 300 pontos | 16) HOMEM LODO - 800 pontos |
| 7) MORCEGO FANG - 300 pontos | 17) VEGETARIUS - 500 pontos |
| 8) MORCEGO VAMP - 500 pontos | 18) OCTOPUS - 500 pontos |
| 9) BOLHA - 200 pontos | |
| 10) SUPER BOLHA - 30.000 pontos | |

- No grupo dos chefes estão:

- 19) DONA FOICE - 2.000 pontos
- 20) DEMIAN - 2.000 pontos
- 21) JENIFER - 2.000 pontos
- 22) JUNIOR FOICE - 100 pontos
- 23) CONDE MALVADO - 3.000 pontos
- 24) ESCUDEIRO DE BRONZE - 3.000 pontos
- 25) O COISA - 3.000 pontos
- 26) DUQUE ARMADURA - 3.000 pontos
- 27) BING BONG - 3.000 pontos
- 28) SIR AÇO - 4.000 pontos
- 29) ESCUDEIRO DE AÇO - 4.000 pontos
- 30) FEITICEIRO - 3.000 pontos
- 31) MEDUSA - 4.000 pontos
- 32) SUPER DEMIAN - 3.000 pontos
- 33) RINO - 4.000 pontos
- 34) SING SONG - 4.000 pontos
- 35) SIR PRATA - 5.000 pontos
- 36) MAMA FOICE - 40.000 pontos
- 37) MEGA FOICE - 40.000 pontos
- 38) DRAGÃO COSPE FOGO - 20.000 pontos





Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONFIE O SEU NEGÓCIO